

# JAK HRÁT - BITKA O OSTROV

---

Každý hráč začíná hru s deseti postavami, bitva končí poté, co hráč ztratil všech deset svých postav, druhý hráč je prohlášen za vítěze a nového vládce ostrova

**Jak nastavit:** Vy a váš soupeř sedíte proti sobě s Ostrovem uprostřed. Poté odložte všech deset bloků překážek stranou a zobrazte pouze vrcholy bloku překážek. Můžete se rozhodnout, kdo bude hrát jako první, nebo můžete hodit kostkou a rozhodnout, kdo bude hrát jako první s nejvyšším počtem hráčů, kteří hrají jako první. Poté se střídáte, abyste na ostrov umístili jeden blok překážek najednou. Oba hráči se nesmí dívat na spodní stranu překážkových bloků. (Vezměte prosím na vědomí, že v jednom řádku nebo sloupci míříčky není povolen více než jeden blok překážek). Umístěte svou nosnou podložku před sebe k zadnímu okraji ostrova (ne na ostrově) zarovnanému s prvními pěti čtverci nalevo od ostrova, které lemují raketu na nosné podložce s raketou na ostrově. Poté pomocí libovolných pěti ze svých postav, které se stále střídají, každý hráč umístí po jednom znaku na Ostrov čelem v jakémkoli směru pomocí prvních dvou řad pouze před vámi. Poté v libovolném pořadí vložte zbývajících pět znaků na podložku (jeden znak v každém sloupci). A pak hráč, který bude hrát jako první, hodí kostkou, aby zahájil svůj tah.

**Jak přesouvat postavu:** Všechny postavy se pohybují po Ostrově stejným způsobem hodem šestistranné kostky, která začíná od nuly a končí v pět. Všechny postavy se mohou pohybovat pouze po přímce. Všechny postavy se mohou pohybovat pouze vpřed, odbočit doleva nebo doprava. (Vezměte prosím na vědomí, že pohyb vpřed je směr, kterým se postava v daném okamžiku dívá). Nemůžete se pohybovat dozadu, do stran nebo šikmo. Pokud hodíte jedním, máte pouze jednu možnost, posunout se o jeden čtverec vpřed. Pokud hodíte jakékoli jiné číslo vyšší než jedno, máte tři možnosti pohybu TŘI MOŽNOSTI POHYBU JSOU: 1.. Posuňte vpřed stejný počet čtverců odpovídající počtu na kostce. 2. místo Změňte směr otočením doleva. 3. místo Změňte směr otočením doprava. (Všimněte si, že směr můžete změnit pouze jednou otočením na konci svého počtu pomocí posledního čísla pouze na kostce.) Příklad: Hodíte trojkou, můžete se posunout vpřed o tři pole nebo se posunout vpřed o dvě pole, poté změnit směr otočením postavy doleva nebo vpravo zbývajících na druhém náměstí.

**Když se hodí nula:** Pokud hodíte nulu, dostanete další kolo, ale než znovu hodíte kostkou, musíte si vybrat jednu ze tří možností, které máte k dispozici, než budete moci pokračovat. Jsou tři možnosti: 1: ZPŮSOBTE POSÍLENÍ Vyberte libovolný znak z podložky a poté posuňte vybraný znak na Ostrov pomocí prvního čtverce přímo před tímto znakem (Pouze pokud není obsazen jiným znakem) směrem dopředu. Poté znovu házejte kostkou a určete počet tahů, které pohybují pouze danou postavou. (Pokud nevyhodíte další nulu, pak by se tyto tři možnosti začaly znovu) 2: POHYBUJTE SVŮJ DOPRAVCOVÝ PAD, který jste nominovali, abyste přesunuli nosnou podložku. Poté hodte kostkou znovu, abyste určili počet tahů, poté přesuňte nosnou podložku podél okraje ostrova odpovídající počet čtverců odpovídající počtu právě odvaleným na kostce, počítáno od středového raketového čtverce, který je na vaší nosné podložce, to pak skončí váš tah. (Nemůžete pohybovat nosnou podložkou kolem rohů ostrova a středové střelecké náměstí musí vždy zůstat v kontaktu se spodním okrajem ostrova). 3: ZMĚNĚTE SMĚR SVÉHO CHARAKTERU Zvolte, zda chcete odbočit doleva nebo doprava a zůstat na náměstí, na kterém se nacházíte. (Neposouvejte svou postavu dopředu) Jakmile to uděláte, otočte kostkou znovu, abyste určili počet tahů jako normální pohyb pouze této postavy. (Pokud nevyhodíte další nulu, začnou 3 možnosti znovu)

**Jak střílet na cíl:** Každý hráč má bojovou jednotku skládající se ze tří různých typů postav a tyto postavy mají různé střelnice, z nichž mohou střílet další postavu nebo blok překážek.

Vojáci mají střelnici 2, džípy střelnici 3 a tanky střelnici 4. Všechny postavy ve vaší bojové jednotce střílí stejným způsobem pomocí správné střelnice pro danou používanou postavu. Poznámka že střelnice musí být přesná, aby bylo možné střílet jinou postavu nebo aktivovat blok překážek. Vaše postava musí také směřovat dopředu k zamýšlenému cíli. (Vaše postava nemůže střílet ze stran nebo zezadu). Jakmile je na vás postaven přesný zásah, jednoduše na vás přijde zamýšlený cíl a odstraní se z ostrova. Jakmile na překážkovém bloku dosáhnete přesného zásahu, zkontrolujte na jeho spodní straně spodní stranu, abyste před odstraněním z ostrova zjistili, zda je živý nebo bezpečný.

# JAK HRÁT - BITKA O OSTROV

---

**O překážkových blocích:** Existuje deset překážkových bloků, celkem šest je živých bloků a čtyři jsou bezpečné bloky. Jsou umístěni na ostrov na začátku hry každým hráčem, přičemž se střídají a žádný z hráčů neví, které jsou živé nebo bezpečné. Bloky překážek zůstávají neaktivní, dokud je neaktivuje postava.

K aktivaci překážkového bloku můžete použít kteroukoli ze svých postav. Aby to bylo možné, musí být střelnice vašich postav přesným zásahem do bloku překážek. Blok překážek můžete také aktivovat přistáním své postavy přímo nahoře. K tomu musíte mít přesný počet na kostce (Nemůžete přistát na překážkovém bloku a pak zahrnout doleva nebo doprava). Když je blokování překážek aktivováno, blok překážek je otočen, aby se zjistilo, zda je živý nebo bezpečný, pokud je blok překážek označen lebkou a kostmi, pak musí být blok překážek odstraněn z ostrova spolu se všemi znaky kterýkoli z osmi sousedních čtverců kolem bloku překážky. Pokud je odhalený blok překážek prázdný, je bezpečný a bude odstraněn z ostrova. Poté všechny postavy na osmi sousedních polích kolem bezpečného bloku překážek nebo kolem nich bezpečně zůstanou na ostrově. Bloky překážek fungují také jako barikády, pokud nejsou aktivovány, nemůžete střílet na nic, co je za překážkovým blokem, a nemůžete se pohybovat přes překážkový blok, který vám stojí v cestě pohybu.

Živý blok překážek může také aktivovat další blok překážek, pokud se stane, že je umístěn kolem jednoho ze svých osmi okolních čtverců, ale pouze pokud byl blok překážek původně aktivován postavou

**Jak zahrát tah:** Kostka je určena pouze pro pohyb vašich postav a vždy, když je to možné, musíte vždy pohnout postavou, než budete moci ukončit tah. Bez ohledu na to, jaké číslo se hodí, máte možnost střílet a odstraňovat cokoli na ostrově, než pohnete jednou ze svých postav, a to tolikrát, kolikrát byste chtěli, abyste měli přesný zásah do překážkového bloku nebo postavy. Nyní můžete přesunout kteroukoli ze svých postav odpovídající číslu, které jste právě hodili na kostce. Jakmile jednou přesunete jednu ze svých postav, máte možnost znovu vystřelit a odstranit jakýkoli překážkový blok nebo postavu na ostrově tolikrát, kolikrát byste chtěli, abyste měli přesný zásah. Jakmile skončíte, předejte hru soupeři.

## HLAVNÍ PRAVIDLA

1. Když hodíte kostkou, musíte vždy použít všechny jednotky na kostce.

1a. Pokud jsou všechny vaše postavy blokovány v pohybu a nemůžete přesunout žádnou postavu na ostrově bez použití všech jednotek na kostce. Poté může váš protivník zdarma odebrat kteroukoli z vašich postav z ostrova, což by ukončilo váš tah.

1b. Pokud vám na ostrově nezůstanou žádné další postavy a na vašem tahu nemohou být postavy na vaší letadlové podložce postoupeny na ostrov, pak v této situaci může váš protivník zdarma odstranit jednu z vašich postav z vaší letadlové podložky, přelomu hry

# JAK HRÁT - BITKA O OSTROV

---

2. Poté, co je hodena nula, vždy dostanete další hod kostkou a než znovu hodíte kostkou, musíte si vybrat jednu ze tří možností, které máte k dispozici. 1: Přiveďte výztuhy 2: Posuňte podložku 3: Změňte směr 2a. Vezměte prosím na vědomí, že poslední postava hraná po hodu nula je jedinou postavou, kterou máte povoleno hrát, když znovu hodíte kostkou. (Pokud nevyhodíte další nulu, začnou tři možnosti znovu)
3. Ve svém tahu si můžete vybrat střílet cokoli na ostrově před pohybem své postavy a poté a tolikrát, kolikrát si přejete, pokud máte přesný zásah na zamýšlený cíl
4. Pokud byly všechny vaše postavy odstraněny z ostrova, ale některé z nich zůstanou na podložce, je to jediný případ, kdy můžete posunout postavu z podložky na ostrov, aniž byste hodili nulu, poté hodte kostkou a pokračujte jako obvykle .
5. Překážkové bloky fungují také jako barikády, pokud nejsou aktivovány  
Nemůžete střílet na nic, co je za překážkovým blokem, a nemůžete se pohybovat přes překážkový blok, který vám stojí v cestě pohybu.
6. Vaše postavy musí opustit nosnou podložku v pozicích, do kterých jste je umístili jako první na začátku hry.
7. Všechny postavy jsou chráněny před přesným zásahem na podložce.
8. Žádná postava nemůže vystřelit z podložky na ostrov
9. Směr můžete změnit pouze pomocí poslední jednotky na matici
10. Z ostrova budou odstraněny také všechny postavy chycené v křížové palbě z přesného zásahu na jinou postavu nebo blok živých překážek.
11. Dva znaky nemohou obsadit stejný čtverec.
12. Ve svém tahu můžete střílet a odstraňovat pouze další postavu a aktivovat blok překážek.
13. Pokud máte přesný zásah buď na postavě, nebo na překážkovém bloku, není nutné v danou chvíli provést výstřel, můžete počkat na další tah hry
14. Nemůžete se pohybovat přes vrchol jiné postavy nebo překážkového bloku, který vám stojí v cestě pohybu.
15. Pokud je možné pohnout jednou z vašich postav, musíte tento tah provést.